

# LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM

CON LE POKE  
E LE MAPPE!

16

GIOCHI  
UTILITY

AVVENTURA

RIDIO

MEFISTO

BASEBALL

XERBIS

INVESTIGATOR

JUMPER

DOCTOR

CORSO L/M

ALIENI

CALCIOMANIA

IL VAMPIRO

ZZZAP

MARINE

CRUNCH

INI RIP

ARCHIVIO TF

# LOAD'N'RUN

la più bella rivista  
di programmi su cassetta  
offre

**GRATIS**  
**UNA SPLENDIDA**  
**MAGLIETTA**  
a chi si abbona  
per 6 o per 12 numeri,  
a prezzo scontato!



**PIÙ**  
**IN REGALO**  
**SUPERLOAD**

una cassetta speciale con tre  
favolosi programmi: per  
disegnare, per suonare,  
per parlare con il  
tuo Spectrum



## ABBONARSI CONVIENE



dodici numeri con dodici fantastiche  
cassette, solo L. 90.000.  
Sei numeri, sei cassette L. 50.000



hai diritto a ricevere in regalo la maglietta  
indossata dalla ragazza nella foto e la cassetta  
SuperLoad con tre eccezionali programmi



risparmi molti soldi e ricevi  
Load'n'Run direttamente a casa prima che  
esca in edicola



potrai godere della consulenza gratuita della  
redazione per informazioni tecniche, novità  
di mercato, recensione di tuoi programmi

### È PROPRIO UN'OCCASIONE DA NON PERDERE!

per abbonarsi basta inviare (puoi  
richiederlo in qualunque ufficio  
postale) un vaglia postale ordinario  
compilato come qui a fianco indicato  
(L. 50.000 per 6 numeri),

Riceverai subito la maglietta e la cassetta  
SuperLoad e naturalmente mese per  
mese il tuo sempre più ricco  
Load'n'Run.

**DECIDI SUBITO: IL PREZZO POTRÀ  
SUBIRE PRESTO UN AUMENTO.  
PERCHÉ ATTENDEREMO CIAO DA  
TUTTI NOI DELLA REDAZIONE**

**SOLO L. 50.000 PER SEI NUMERI**

**SERVIZIO DEI VAGLIA POSTALI**

VAGLIA N° \_\_\_\_\_ DI L. \_\_\_\_\_ L. \_\_\_\_\_

**L. \_\_\_\_\_**

Popolare nell'Edicola

Procedi a

il numero di

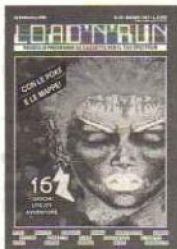
C.E.P.

EDIFICAZIONE DEL 1917/1918

**SCRIVI QUI IL TUO NOME**

10. In data del \_\_\_\_\_ presso il giornale \_\_\_\_\_

Stampato e distribuito in Italia



# LOAD 'N' RUN

RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER

N. 38 - MAGGIO 1987

Direttore  
Mario Magrone

Redattore Capo  
Sira Rocchi

Direzione Tecnica  
Nadia Marini

Stampa  
Garzanti Editore S.p.A.  
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione  
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere

## SOMMARIO

■ RIDIO

■ MEFISTO

■ BASEBALL

■ XERBIS

■ INVESTIGATOR

■ JUMPER

■ DOCTOR

■ CORSO L/M

■ ALIENI

■ CALCIOMANIA

■ IL VAMPIRO

■ ZZZAP

■ MARINE

■ CRUNCH

■ INI RIP

■ ARCHIVIO TF

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD" ", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD" ". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione esclusivamente scrivendo) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.

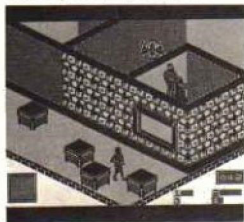
# HINTS & TIPS

Consigli, strategie, trucchi e mappe per superare tutti gli ostacoli dei tuoi giochi preferiti.  
A cura di E. Di Zenobio.

## COMMANDO

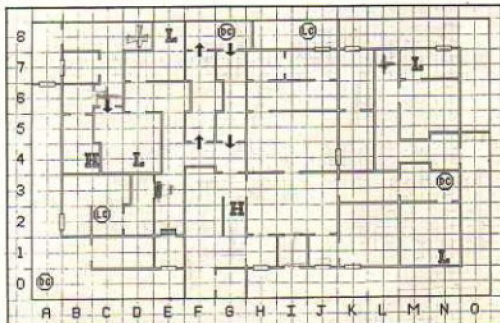
Ecco la mappa di un bellissimo gioco, pubblicato sul numero di marzo: **COMMANDO**. La mappa è, in questi casi, essenziale poiché si devono controllare ben 4 commandos, ovviamente uno per volta. I simboli che vedi sul disegno hanno questo significato: H = ostaggi. Vuol dire che lì c'è uno scienziato prigioniero. L = ascensore. Dovrai condurci i commandos per terminare il gioco una volta trovati tutti i codici (che sono in possesso degli scienziati).

DC = apre alcune porte che tu non puoi far saltare e precisamente: il DC posto a N3 apre le porte a 04 e M7; il DC



posto a G8 apre quella a B8; infine il DC ad A0 apre la porta a B1.

LC = attivano gli ascensori. Dovrai attivarne uno quando avrai già portato alcuni commandos su di un ascensore. Hai a disposizione alcuni box di pronto soccorso (si proprio delle scatole!) che ti saranno molto utili quando sei ferito gravemente: questi sono 4, uno per commando, e si trovano nelle locazioni D8 (dovrai saltare per prenderlo), H1 (non lanciarti granate in questa stanza



altrimenti lo distruggi), L7 e C6. Quando vedi che la tua situazione è critica, usali! Nella mappa non sono indicate le porte e le finestre: per orientarti eccone alcune: porte = G3, C6, K6, K3; finestre = B8, G7, A7, J0, H1 e tante altre che potrai segnare tu stesso.

Ecco le posizioni iniziali dei commandos: comma1 = 04; comma2 = 08; comma4 = E0 e comma3... cercalo da solo!!!

## RAMBO

Sarai certamente impazzito cercando di terminare **RAMBO**, il gioco ispirato al film di S. Stallone. Ecco qui la soluzione per portare a termine la missione:

Usa soltanto il coltello quando ti serve, ma nessun altro tipo di arma perché attirerebbe troppa attenzione. Trova il bazooka perché sarà essenziale usarlo più tardi e prendi le armi in giro se miri a fare l'hi-score. Fai saltare il ponte che conduce

al campo con una granata. Entra nel campo e riattiva come arma il coltello: corri verso il prigioniero tenuto legato alla staccionata e, quando sarai abbastanza vicino a lui, sarà automaticamente libero. **FUGA**: vai sempre diritto e ripristina, come armi da usare, le granate, che sono il tipo migliore per il combattimento ravvicinato. Tieni la direzione Nord Est finché non vedi un recinto alla tua sinistra, sempre andando verso l'alto. Seguilo verso Nord finché non finisce, quindi giragli intorno e vai a sinistra (cioè Ovest); continua ad andare ad Ovest finché non incontri un altro recinto. Seguilo andando verso Sud, giragli attorno quando finisce e ritorna seguendolo verso Nord; seguilo ancora (sempre verso l'alto) e gira a Nord Est finché non arrivi ad un altro recinto più corto degli altri. Seguilo verso Nord fino alla fine e vai quindi a Nord Est dove troverai l'elicottero. Sali sull'elicottero e, una volta decollato, usa il bazooka per distruggere tutto ciò che vedi:

alcuni edifici possono essere colpiti due volte per aggiudicarti punti extra. Puoi atterrare in una qualsiasi piazzola marcata da una "H". Vola verso sud tenendoti alla sinistra dello schermo e atterra nella piazzola (sempre marcata con una H) dentro il complesso recitato. Usando le granate, vai ad Est finché non arrivi in una capanna di bambù. Ora usa il coltello e libera i prigionieri. Riponi il coltello, vola verso Nord Est e non dimenticare di evitare il Super elicottero MIL-24 votato al suicidio. Atterra quando vedi un hangar e, una volta a terra, corri nell'hangar per completare la missione. Bravo RAMBO!

## POKES

Ecco alcune pokes: (gli asterischi indicano che sono comprese nel caricatore basic: basta rispondere con una S per averle. I possessori della Multiface I possono inserirle anche dopo o perfino durante il gioco).  
**SPECTROX (GENNAIO 87):** POKE 35392,0 = Energia infinita  
**CIRPU (FEBBRAIO 87):** POKE 39127,0 = Vite infinite \*  
**PRIGIONIERI (FEBBRAIO 87):** POKE 30558,195 = Energia infinita \*  
**MEFISTO (MAGGIO 87):** POKE 34509,0 = Vite infinite  
**RIDIO (MAGGIO 87):** POKE 31307,34 = Vite infinite, POKE 34902,201 = Attraversi anche i



*È già sul mercato (in Inghilterra, ma è in arrivo da noi) un nuovo formidabile Spectrum. Si chiama Spectrum Plus 3, ha 128 K di memoria e un drive incorporato da tre pollici (stessa sintassi microdrive). Appena 200 sterline il prezzo, ovvero quattroccentomila lirette. I programmi sono tutti compatibili. Distribuzione Sinclair/Amstrad. Lunga vita dunque allo Spectrum!!!*

muri, POKE 31331,195 = No nemici \*

## AVVENTURE

La soluzione di alcune avventure da noi pubblicate:

### SIRE FIRE

(MARZO 87): N,E,PRENDO LA SPADA,S,S,  
 S,S,PRENDO LE PIUME,N,N,N,N,S,E,O,N,N,O,  
 O,N,USO LA CHIAVE, E,N,  
 ESAMINO IL CAVALIERE,E,N,E,E,S,S,E,  
 KAZAM e avrai finito.

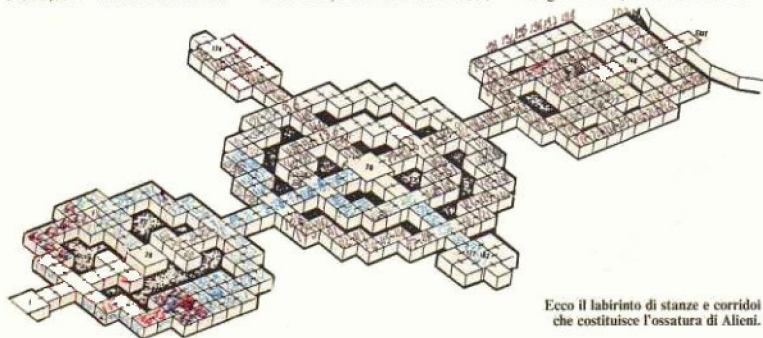
### LA FORESTA

(GENNAIO 87): ASPETTA, PRENDI SPADA,  
 S, UCCIDI ELFI, PRENDI SBARRA, O, O, N, TOGLI FOGLIE, FORZA GRATA, S,

N, E, CHIAMA GOBLIN, S, E, SU, LASCIA SBARRA,  
 PRENDI ARCO, S, E, E, S, O, S, ABBASSA LEVA, PRENDI AMPOLLA, ESAMINA PRIGIONE, MUOVI PIETRA,  
 SU, E, E, S, E, E, LANCIA AMPOLLA, ESAMINA TROLL, PRENDI CORNO, O, O, SUONA CORNO, N, N, O, N, CHIAMA VENTO, PRENDI BACCHETTA, S, E, N, N, OFFRI BACCHETTA,  
 PRENDI FRECCIA, S, S, URLA HURAKAN, E, E, TIRA FRECCIA.

### ALIENI

Un'altra mappa, questa volta di ALIENI (MAGGIO 87): tutti i trattini che vedi indicano il passaggio da una stanza all'altra e possono essere corridoi. Quelle numerate sono le stanze più importanti: la 78 è quella di controllo generale; la 174 quella dei generatori; la numero 214 è



Ecco il labirinto di stanze e corridoi che costituisce l'ossatura di Alieni.



la stanza reale; la 177-182 è quella medica; la 28 è l'arsenale; infine la numero 1 è la sala tattica. Buona caccia!

## MISSION SABOTAGE

(GENNAIO 87): S, E, PRENDI STATUA, O, N, E, ESAM SALONE, ALZA TAPPETO, PRENDI CHIAVE, E, E, S, O, ESAM PAVIMENTO, MUOVI ASSE, PRENDI TRITOLO, S, O, O, S, E, E, S, PRENDI CORDA, N, O, O, N, E, E, E, COLPISCI IL SEGRETARIO, LEGA SEGRETARIO, CHIEDI COMBINAZ, O, O, O, S, (ESAM CUCINA), ESAM CAMINO, MUOVI MATTONI, PRENDI FIAMMIFERI, E, S, O, S, (ESAM ARMADIO), APRI CASSETTO, ESAM CASSETTO, LASCIA CHIAVE, PRENDI MICCIA, UNISCI LA MICCIA AL TRITOLO, N, E, S, E, PRENDI GUANTI, INDOSSA GUANTI, O, N, N, E, E, S, APRI PORTA, APPLICA LA BOMBA SULLA PORTA, ACCENDI MICCIA, RIPARATI, ENTRA, (ESAM CAMERA), (ESAM QUADRO), TOCCA CORNICE, (ESAM CASSA), PREMI 7683F, APRI CASSA, PRENDI PROGETTI. I comandi tra parentesi possono anche essere traslasciati.



## RIDIO (48K)

Questo incredibile gioco è senza dubbio uno dei migliori mai visti sul nostro Speccy. La grafica è eccezionale, il movimento perfetto: l'unico neo potrebbe essere il fatto che è... molto difficile! Ma questo è un altro dei suoi punti di forza perché è un gioco che prende e non si riesce a smetterlo. Tu guidi un'agguerritissima astronave che deve riuscire a distruggere tutte le maxi difese di tutti i pianeti del sistema RIDIO. Questo è anche il nome del pianeta più importante, e dà il nome al sistema proprio per questo: lo incon-

trerai per ultimo. Inizierai dal pianeta di zinco per poi procedere con il rame, il piombo, il tungsteno e tanti altri. Devi evitare tutte le difese aliene, in pratica tutto ciò che ti ostacola la strada (muri, barriere ed altro) pena la distruzione della tua astronave. Hai a disposizione solo 3 navette (nel gioco standard) che per le prime volte non saranno sufficienti! Se riesci a distruggere tutta l'ondata di attacco, ti sarà regalato un bonus, e ci saranno molti altri punti se colpirai i vari oggetti che incontrerai sulla superficie dei vari pianeti. Attento



## MEFISTO (48K)

Sir Big si stava aprendo un sentiero attraverso la foresta quando ad un tratto udì una voce uscire dalle tenebre: "Figlio mio, sei finalmente tornato nel regno di Rito per scoprire tutti i suoi maledetti segreti. Era ora! Devi assolutamente ritrovare la sacra PIETRA e riportarla sotto la custodia del DRAGO". Al Sir cominciarono a tremare le gambe al ricordo di come la TERRIBILE REGINA si era impadronita della pietra e di come ella usasse quei poteri per governare incontrastata sul regno usando apparizioni improvvise e

accendendo fuochi dappertutto. Una volta gli abitanti del luogo giravano liberamente, ma ora vivono chiusi nelle loro case. Il prezzo stabilito da lei per la restituzione della pietra è costituito da quattro incantesimi che regalano al possessore l'eterna giovinezza. Il cavaliere a questi pensieri cadde in ginocchio in preda al panico e di nuovo la voce tuonò: "Non aver paura, usa i cristalli incantati e non fallirai!". Se non l'avessi ancora capito, sei tu l'impavido Sir che dovrà liberare la PIETRA! Così come dovrai distruggere tanti

però a non farti trascinare troppo dalla smania dei punti perché anche questo è un trabocchetto per farti correre dietro ai nemici ed andare a sbattere, quando meno te l'aspetti, contro un muro! Ridio appartiene a quel tipo di gioco nel quale la cosa principale è salvarsi dagli attacchi, perciò almeno le prime volte non andarti a cercare da solo ulteriori rogne! Un utile suggerimento per i più focosi: cerca di ricordare come son fatti i vari pianeti e come sono dislocate le difese. Attento ai quadratini lampeggianti perché, anche se di per sé non sono dannosi, quando sentirai un sibilo vorrà dire che avranno lanciato contro di te un tipo di razzo al quale difficilmente potrai sfuggire (è una sorta di x). Sei libero di andare in tutte le direzioni ma occhio all'altezza perché il gioco tiene conto della terza dimensione e può capitare che degli alieni ti passino letteralmente sotto! Quando apparirà il messaggio **ATTERRA ORA** devi **IMMEDATAMENTE** cercare la pista di atterraggio (è racchiusa tra due li-

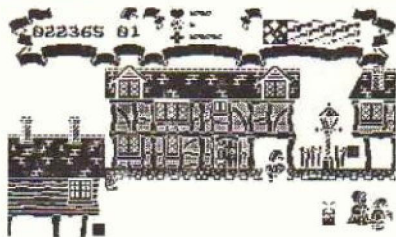


nee di trattini) e, importantissimo, devi percorrerla da sinistra verso destra; per atterrare devi rallentare. Se l'operazione ti riuscirà passerai al pianeta successivo, dopo le consuete informazioni sui tuoi punti. Il menù delle opzioni è, per così dire, nascosto: appena terminato il caricamento sentirai una bellissima musicchetta e, se attendi un po' senza premere niente, vedrai una demo del gioco. Per interrompere premi enter e tornerai alle scritte iniziali; premi quindi: 1 per la TASTIERA ed un giocatore; 2 per la tastiera e due giocatori; 3 per joystick ed un giocatore; 4 per joystick e due giocatori (il joystick è il solito Kempston). I tasti sono: Z = sinistra  
X = destra

L = su  
**SYMBOL SHIFT** = giù  
**FUOCO** = enter

Durante il gioco premi P per una PAUSA e fuoco per ripartire; Q se vuoi interrompere definitivamente la missione. Vista la difficoltà del gioco, anche qui una persona di nostra conoscenza (...) ha inserito la possibilità di mettere le fatidiche vite infinite e, non solo! Se sei proprio uno svogliato e non hai la forza per combattere c'è la possibilità di eliminare le collisioni con le difese (di ogni tipo). Dulcis in fundo, puoi eliminare anche l'attacco degli alieni! Se c'è qualcuno che dopo tutto ciò riesce a non finire il gioco...! Ah, per avere tutto questo basta rispondere alle domande che appaiono.

fantasmi che ti ostruiranno la strada e compariranno innanzi a te una moltitudine di oggetti che ti saranno di grande aiuto. Inizialmente non potrai fare altro che scappare in cerca di armi: evita assolutamente il contatto con i fantasmi che incontrerai perché la tua energia diminuirà ogni volta che li sfiorerai. Finché non trovi le armi non potrai fare nulla, perciò gira fino a trovarle. Il simbolo al quale corrispondono è formato da una serie di rombi vicini tra loro e per prenderlo basta passarci sopra. Gli altri oggetti possono essere o rifornimenti per te (un mazzo di spighe oppure del pane o tutto ciò che sembra commestibile in genere ti ridarà energia) oppure cose che potrai vendere agli abitanti del regno in cambio di informazioni o altro. Gironzolando per la foresta troverai senz'altro delle case con una o più entrate nettamente visibili; entraci (basta centrare la porta) e ti apparirà uno schermo così formato: in alto a sinistra ci sono il punteggio e le vite rimaste; al centro, la tua energia e le tue armi;



quindi, ancora più in basso, l'energia necessaria per barattare. Verso l'estrema sinistra verranno mostrati gli oggetti in tuo possesso, quelli cioè con i quali puoi pagare, mentre al centro saranno visualizzati i servizi che ti **POTREBBE** rendere il padrone di casa, che sono 6 a seconda dei simboli e precisamente: una bilancia = per fare un baratto vero e proprio; una elle rovesciata = ti darà indicazioni sulla tua posizione; una sorta di stella = serve per lanciare incantesimi; un cancello = pagando un pedaggio puoi passare dall'altra

parte della casa; una specie di cerchio = per acquistare cibo o armi; infine una I che sta per informazioni (cercherà di aiutarti). Sull'estrema destra ci sono, partendo dall'alto, tre simboli che identificano rispettivamente: il padrone di casa, la mano che sta per furto (puoi cercare di rubare quello che ti serve senza dare niente in cambio ma è molto raro... Prova e vedrai cosa succede a fare i ladri!); quindi una X che sta per uscita. Può capitare che, entrando, tu non veda niente sulla sinistra: vuol dire che non hai niente da offrire. Se

avrà trovato le armi, queste ultime saranno visualizzate perché puoi cederle in cambio di qualcosa'altro. Per far ciò basta che tu muova la freccia sull'oggetto del quale ti vuoi privare e prema fuoco; se hai sbagliato premi di nuovo fuoco e la selezione sarà annullata. Quindi posiziona la freccia sul servizio che vuoi avere in cambio (colonna al centro) e premi fuoco: comparirà a lato il servizio da te scelto e, se lo vuoi, vacci sopra e premi fuoco. Altrimenti, riposiziona la freccia su di un altro oggetto (anche l'uscita) e premi fuoco. Se lo scambio è avvenuto, lampeggeranno gli oggetti in discussione: se hai chiesto di lanciare un incantesimo il proprietario ti chiederà quali oggetti usare. Questo è fondamentale per il gioco in quanto è un sistema per trasferirti da un'altra parte, e precisamente in un POSTO MAGICO. Non usare questa richiesta se non ne hai mai trovato uno perché altrimenti non sapresti quali oggetti scegliere (per farlo basta muovere il joystick a destra e sinistra, oppure i corrispondenti tasti e premere fuoco per la scelta). Quando entri in una casa e questa è un POSTO MAGICO, la cosa ti verrà segnalata e ti sarà anche detto quali oggetti dovrai usare con l'incantesimo per tornare lì. Ricordati quali dei 2 oggetti è in alto e quale in basso perché l'ordine è importante. Se baratterai qualcosa con un'informazione ti verrà detto da chi è tenuta una delle quattro "magie" che devi trovare e con cosa la baratterai; occhio perciò ai proprietari delle case perché sono importantissimi. Segnati anche i luoghi nei quali sei stato (avranno dei nomi molto strani come HAWKWOOD e così via) per non tornarci inutilmente. Il gioco sembra difficile ma lo è più spiegarlo che giocarlo, in realtà basta prendere la mano con i simboli e sparare in fretta! Bah, veramente dopo 2 ore di gioco intenso la solita persona di nostra conoscenza ha visto solo... l'8 per cento del gioco! Complimenti! Saprà fare meglio tu? Se non ci riesci questa fantomatica persona ha pensato (come al solito) anche ai più... svogliati: se vuoi le vite infinite (eh sì!) rispondi con una S alla domanda iniziale.



## BASEBALL (48K)

**E**cce un programma che molti attendevano, uno sport in prima visione sull'amato Spectrum, un gioco eccitantissimo.

Premendo un tasto dopo il caricamento appare il menù principale, al quale si può tornare in ogni momento della partita (se proprio stai perdendo molto) premendo il tasto BREAK. Vedrai i nomi delle due squadre che disputeranno la partita: i champs e gli all stars. Definisci con i tasti C ed A se le squadre sono comandate da giocatori o dal computer. Se giochi da solo, vedrai che la squadra Champs è per te (giocatore 1) e l'altra squadra è impostata per essere guidata dal computer. Se, invece, vuoi giocare con un altro

giocatore, premi il tasto A e vedrai la scritta "GIOC. 2" sulla squadra All Stars. Premendo H definisci che squadra gioca in casa: questo è importante perché la squadra ospite comincia con un battitore mentre la squadra di casa (home) inizia la partita tirando la palla con un tiratore. Sempre da menù, premendo K definisci i tasti con i quali giocare. Ed ora, giochiamo.

Dal menù principale premi SPACE ed apparirà un altro menù per mezzo del quale puoi cambiare la squadra. Per ora non farlo e premi SPACE ancora una volta per iniziare la partita. Mentre sei nei menù, dopo un po' di tempo il gioco passa sempre in demo, ovvero è disponibile la dimostrazione di



## XERBIS (48K)

**X**erbis è il nome in codice del comandante di una navicella spaziale a forma di uovo progettata appositamente per le ricognizioni su tutti i pianeti della galassia.

Tu sei Xerbis e devi trovare i sopravvissuti di una navicella spaziale amica che è stata costretta ad un atterraggio di emergenza sul pianeta Horca, abitato da inospitabili insetti e da esseri strani e pericolosi che attaccano la tua navicella distruggendola.

Per completare la tua prima

missione devi riassembleare, dopo averla trovata, la navicella dei tuoi amici, prendere i membri dell'equipaggio e liberar loro la strada per la fuga.

Ci sono molti trucchi inventati dagli abitanti di Horca per ingannarti; droidi o buchi che si rivelano mortali trappole sono solo alcuni! Lo scopo dei tuoi nemici è di imprigionarti nel pianeta come hanno fatto con i tuoi amici.

Come comandante naturalmente agisci per la patria e per salvare degli esseri umani, ma sei anche





una partita. Se non sei pratico del baseball (ma ora cercheremo di spiegarti questo sport) seguendo la demo imparerai molte cose.

Nel baseball c'è un certo numero di tiratori ed esiste un certo numero di battitori per ogni squadra. Quando inizia la partita (a meno che tu abbia cambiato la squadra di casa) e giochi contro il computer, un tiratore della squadra del computer (normalmente gli all stars) tira la palla che tu (un battitore della tua squadra) deve colpire con una mazza che ha in mano. Con i tasti di sinistra e di fire premuti insieme avvisi che sei pronto. Il tiratore ti tira secondo 4 tipi di tiro diversi e tu devi cercare di colpire la palla con la mazza

preme i tasti in direzione e fire per il colpo. Ci vuole molto tempo, quindi non ti arrabbiare se le prime volte non colpisci la palla (il che avviene, nel baseball, almeno due volte su tre).

Se non colpisci la palla l'avversario realizza uno strike. Se vengono fatti tre strike il tuo battitore viene eliminato. Hai tre battitori a disposizione per ogni azione di gioco (ce ne sono 9). Eliminati i tre battitori, tocca a te tirare la palla e l'altra squadra deve colpirla con la mazza. Se elimini i tre battitori la prima azione è conclusa, siamo sullo zero a zero come punteggio. Ogni battitore eliminato si chiama OUT. Le azioni si chiamano PROVE. Se un giocatore invece che mancare la palla la colpisce, deve correre e passare quattro basi messe a forma di rombo (vedi figura in basso a destra durante il gioco). Se finisce il giro delle basi ovvero se il giocatore ritorna, passando per le altre tre basi, alla base di partenza dove aveva colpito la palla, ecco che realizza un punto per la sua squadra. Il giro deve essere fatto, per guadagnare il punto, prima che la squadra avversaria (quella del tiratore) recuperi

la palla e la ritiri al tiratore stesso. Nel momento in cui la palla viene colpita con la mazza, lo schermo mostra tutto il campo. Ora, se sei il battitore, devi correre passando per le quattro basi; se sei il tiratore devi muovere l'uomo più vicino alla palla perché vada a prenderla (tutto ciò preme i 4 tasti direzione) e poi passarla (premi fire) al tiratore anche con più passaggi.

Il giocatore più vicino alla palla è lampeggiante, quindi lo riconoscerai subito. La sezione di gioco, ovviamente, finisce o allorquando il battitore avrà finito il giro vincendo un punto, oppure quando la squadra del tiratore avrà riportato la palla al tiratore stesso.

In alto sulla destra vedrai il punteggio, a sinistra ed in mezzo i vari tipi di tiri di palla o i vari modi di colpire la palla con la mazza. Per esempio puoi tirare alto; oppure arrotato, cioè con effetto; puoi colpire basso o cercare un fuori campo.

Son cose che ti converrà prendere in considerazione solo quando sarai molto bravo! All'inizio cerca solo di colpire la palla usando i tasti di sinistra e fire contemporaneamente ed al momento giusto.

legato sentimentalmente all'ufficiale medico della navicella scomparsa, che è la tua ragazza. Uno stimolo in più quindi ma che non deve trasformarsi in foga altrimenti rischi di commettere degli errori magari mortali.

Per trovare i sei pezzi dell'astronave devi usare un detector: è visualizzato come un piccolo punto bianco nel radar posto al centro del tuo pannello di controllo. La tua posizione è indicata da un quadrato. Quindi il tuo primo compito è andare a prendere il detector; quando lo avrai trovato e preso, vedrai il radar diventare un display blu ed i componenti della navetta visualizzati come croci bianche. I droidi ti faranno impazzire: uccidili tutti e prendi i componenti (pezzi) della navetta. Avrai, poi, solo novanta secondi per tornare alla piattaforma di lancio e lasciare il pezzo che, altrimenti, esploderà (malefico congegno di protezione dei pezzi della navetta inventato

dai droidi). Sappi che la piattaforma di lancio è zona neutrale alla quale i tuoi nemici non possono arrivare.

Una volta portato il pezzo, questo si assemblerà automaticamente, cioè andrà da solo al suo posto, cosicché tu potrai precipitarti subito a cercare il prossimo tassello di navetta.

Una volta trovati i sei pezzi della navicella, avrà inizio la tua seconda missione, che consiste nel trovare gli otto uomini dell'equipaggio, uno per ogni livello di gioco. Vedi di recuperarli il più possibile: non che sia strettamente necessario trovare tutte le persone, ma se vuoi essere popolare non potrai mica lasciarne lì qualcuna, no?

I droidi diventeranno sempre più terribili con il tempo, attento!

#### LO SCHERMO

Premi 'B' per vedere la mappa dell'intero pianeta.

Premi 'N' per avere una veduta più ristretta del radar (utile per trova-

re le persone).

Premi 'M' per tornare alla visuale normale di gioco.

La mappa si può vedere solo quando, in basso a sinistra del pannello di controllo della tua navicella, vedrai la luce verde.

Q = incrementa velocità

A = freno

O = ruota a sinistra

P = ruota a destra

SPACE = fire

H = pausa

J = continua gioco

BREAK durante una pausa per finire il gioco.

Ultima osservazione: stai attento all'energia (indicata in basso a sinistra dello schermo) della tua navicella spaziale. Dovrai rifornirne quando questa sarà bassa, altrimenti la navicella esploderà. Per farlo devi prendere, semplicemente passandoci sopra, delle specie di pillole che alcuni esseri (per esempio ragni) lasciano quando li uccidi.



## (48K) INVESTIGATOR

di G.B. Aicardi

**L'**investigatore sei tu e dovrai risolvere un intricato giallo poliziesco usando tutta la tua capacità di buon osservatore. È una splendida avventura in italiano completa di grafica e suono. Parti dall'ufficio del signor Maxwell e dovrai arrivare... non ti diciamo dove altrimenti che gioco è? Hai a disposizione alcuni comandi parti-

```
409>IF m=VAL "13"AND y6=VAL "0"  
AND y8=VAL "1"THEN PRINT AT VAL  
"18",VAL "0";"Un uomo si avvicina  
e ti dice: ":GO SUB VAL "5000"  
":PRINT AT VAL "18",VAL "0";"-So  
qualcosa che puo'interes- ":G  
O SUB VAL "5000":PRINT AT VAL "1
```

colari, tipo il COPY, che ti permette di ottenere una copia su carta dell'attuale schermata; o INVENTARIO, che ovviamente ti farà sapere cosa hai con te e, molto utile ma non sempre, la funzione AIUTO, che ti dirà cosa devi fare ma ripetiamo, non sempre. A volte il programma si mette infatti anche a fare lo spiritoso... È molto importante digitare anche gli articoli: ad esempio dovrai dire sempre PRENDO LA PISTOLA e non PRENDO PISTOLA. Se qualcosa non va, il programma risponde che non capisce e ciò succede spesso perché manca l'articolo. L'autore, per risparmiare il più possibile memoria, ha compattato il programma basic con la funzione VAL. Essa permette di risparmiare 3 bytes per ogni numero

(che sono tanti) però rallenta notevolmente il programma in quanto la funzione deve essere interpretata ogni volta, cosa che non accade se il basic incontra un numero. Guarda l'esempio stampato qui e nota anche un'altra cosa: quel VAL"0" non è la migliore soluzione per risparmiare memoria. Quando si ha che fare con questo numero, il che accade molto spesso, non conviene usare la VAL, bensì un'altra espressione che occupa ancora meno spazio della VAL: NOT PI (PI si ottiene in extend mode premendo la m). È molto importante perché i bytes così risparmiati sono 4 e se ci sono molti 0 in un programma la lunghezza ne risentirà notevolmente a scapito della velocità. Questo è un dato da non dimenticare mai quando si



## (48K) JUMPER

by M. Salis

**C**ome dice il titolo (jumper = saltatore) questo è un gioco nel quale la cosa più importante è saltare. Beh, sarebbe troppo facile saltare senza ostacoli e senza rompiscatole di vario genere, e qui ne troverai anche troppi, soprattutto le prime volte. Grafica semplice ma graziosa e velocità di mo-

vimento fanno di questo gioco un'ottima realizzazione di un'idea per altro già sfruttata in vari modi. Tu impersoni il simpatico Jumper che, poveretto, ha ricevuto un tremendo ordine: deve ritrovare 5 Spectrum (si proprio quello che hai sotto il naso!) che non si sa in quale modo siano scomparsi. Una volta trovati, basta saltarci sopra per prenderli; ma non devi solo raccoglierti, bensì portarli anche sul tetto del tuo castello. Stai attento a quell'uccellaccio maledetto che appena ti vede fermo lascia cadere 8 volte su 10 un uovo non del tutto salutare! Il nostro amico è allergico (molto!) all'acqua, così come gli sono indigesti i funghi. Eh sì, è un po' schizzinoso. Dovrai nella maniera più assoluta evitare tutto ciò facendo i... salti mortali (più o meno). La cosa importante è regolare la portata del salto perché quando ti trovi, ad esempio, un po' in alto, se la forza del salto è troppa vai a sbattere contro il bordo superiore del quadro e piombi

come una pera al suolo (99 volte su cento cadi in acqua e muori). Anche se toccherai l'uccello malefico cadrà a capofitto, interrompendo il salto e rischiando molto. I tasti per muoverti sono:

Q = aumenta la forza del salto  
A = diminuisce la forza del salto  
O = sinistra  
P = destra  
M = salta

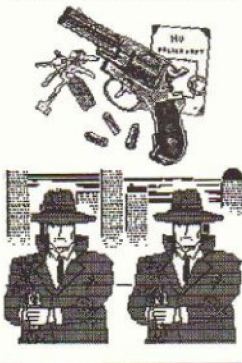
L'indicatore in basso a sinistra ti mostrerà l'energia che stai impiegando per saltare, mentre a fianco verranno mostrati gli Spectrum che hai trovato. Il gioco è compatibile anche con il joystick Kempston. La routine che legge il joystick è molto semplice ed inizia alla locazione 32063: la porta da controllare nel caso Kempston è la 31 e ad ogni movimento corrisponde un numero ben preciso, esattamente:

2 sinistra; 1 destra; 8 alto; 4 basso; 16 fuoco. Naturalmente è possibile combinare i movimenti, ad esempio si può andare in diagonale; in

scrive un programma perché non tutti necessitano della massima velocità come ingrediente fondamentale. Eccoti una mano per l'inizio della tua avventura: appena il telefono termina di squillare batti RISPONDO AL TELEFONO e... ascolta! Come vedi i comandi sono tutti in prima persona e, per quanto riguarda le direzioni, devi battere N per nord, S per sud e così via. Buona fortuna e attento ai killer!

# SPECTRUM DOCTOR (48K)

by G.B. Aicardi



Scopo del programma è verificare il corretto funzionamento dell'amato Spectrum 48K: se per qualche motivo hai dei dubbi sulla salute del tuo caro amico, questa breve e simpatica utility è quello che ci vuole. La verifica riguarda: Joystick, Registratore (recorder), Ram, Stampante (printer), Tastiera (keyboard), Altoparlante (loudspeaker). Appena caricato il programma devi scegliere da menù quello che vuoi testare:

**PROVA JOYSTICK:** muovi la leva del tuo joystick in tutte le direzioni, anche in diagonale e, se tutto funziona, compariranno degli asterischi in corrispondenza delle varie direzioni, accompagnati da un breve beep (naturalmente ci si riferisce al joystick Kempston che è il più diffuso).

**PROVA RECORDER:** è necessario predisporre nel registratore una cassetta vergine per compiere questo test quindi, seguendo attentamente le istruzioni che compariranno sul video, dovrai prima registrare un blocco di bytes e successivamente verificare il salvataggio.

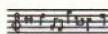
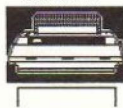
**PROVA MEMORIA:** capita sovente che ci sia una ram "buca" tra le tante del nostro Spectrum. Con questa opzione puoi facilmente vedere se i tuoi banchi di memoria sono tutti ok. In pratica il test consiste nell'inserire nelle varie locazioni di memoria, (quelle alte dove è più difficile scovare un eventuale malfunzionamento) prima un 255 e poi uno 0, controllando ovviamente che effettivamente questi due valori una volta pokati siano in ram. La routine che assol-

tal caso il numero risultante sarà la somma di ciascuna azione. Difatti alla direzione alto + sinistra corrisponde 10, cioè 8 (alto) + 2 (sinistra) e così via. In questa maniera puoi controllare tutti i movimenti testando il valore della porta 31. L'autore ha usato un test classico dell'accumulatore con il numero:

CP 1 (verifica se la leva è stata spostata verso destra); in realtà c'è una maniera più "fine" e anche più veloce di controllare le direzioni. Invece che di un confronto, si tratta di un test di bit. Ad ogni movimento del joystick corrisponde infatti l'innalzamento ad 1 di un determinato bit: al posto di CP 1 basta sostituire l'istruzione BIT 0,A. Questa istruzione non fa altro che copiare l'INVERSO del bit in questione nel flag Z. Perché l'inverso? Il motivo è semplice: se il bit è a zero, il flag Z sarà ad 1 (per il motivo sopra citato), quindi avrà successo un test del tipo JR Z,DESTRA che si legge "salta se è zero" a seconda del valore del bit.

```
160>IF IN 31=16THEN BEEP .1,5:P
RINT AT 19,7;"*";AT 19,1;"*
161 IF IN 31=1 THEN BEEP .1,5:
PRINT AT 13,6;"*"
162 IF IN 31=2 THEN BEEP .1,5:
PRINT AT 13,2;"*"
163 IF IN 31=8 THEN BEEP .1,5:
PRINT AT 11,4;"*"
164 IF IN 31=4 THEN BEEP .1,5:
PRINT AT 15,4;"*"
165 IF IN 31=10 THEN BEEP .1,5
: PRINT AT 11,2;"*"
166 IF IN 31=9 THEN BEEP .1,5:
PRINT AT 11,6;"*"
167 IF IN 31=6 THEN BEEP .1,5:
PRINT AT 15,2;"*"
```

ZH PRINTER  
ALPHACOM SE  
SEIKOSHA



ve questo compito inizia alla linea 300 ed è molto semplice, come puoi vedere. Purtroppo è molto lenta e sarebbe stato decisamente meglio scriverla in linguaggio macchina. Se vuoi tornare al menù senza finire il test premi m. Il controllo viene effettuato solo sulla parte alta, anche perché il resto è occupato dal programma: in linea di massima, se accade che una ram del banco basso non funzioni perfettamente (per intenderci, dall'indirizzo 16384 = screen fino a 23755 = inizio basic) te ne accorgi facilmente perché, o i programmi

non funzionano, oppure il tuo schermo impazzisce!

**PROVA PRINTER:** consiste nel COPY dello schermo su stampante.

**PROVA TASTIERA:** il programma visualizza il tasto da battere e, se non è quello giusto battuto da te, lo segnala con un messaggio. Se non riesci ad ottenere un certo carattere vuol dire che la tua membrana non funziona bene perciò... Il test inizia con uno spazio e termina con una z.

**PROVA LOUDSPEAKER:** esegue la scala dei toni ottenibile

dallo Spectrum ad intervallo variabile passando da 1/10 di secondo a 1/100 di secondo. A fine test torna automaticamente al menù.

In generale, per tornare al menù senza terminare il test attuale premi il tasto m. Infine, nota il semplice sistema che ha usato l'autore per testare il joystick Kempston: la routine vera e propria inizia alla linea 160 anche se il sotto-programma comincia qualche linea prima. Dire Kempston significa in pratica leggere la porta 31, quella usata appunto dalla famosa casa inglese, e testare i vari bit.



## CORSO DI L/M (48K)

QUINTA PARTE  
di A. Melesi e G. Pezzoli



A partire da questa puntata il corso di linguaggio macchina cambierà leggermente sia nell'impostazione delle lezioni che nell'aspetto grafico. Le lezioni consistiranno nell'apprendimento della programmazione Assembler attraverso alcuni programmi in linguaggio macchina: questi saranno preceduti da alcune pagine di spiegazione (del programma e di alcune caratteristiche dello Spectrum), quindi ti verrà mostrato il programma sorgente commentato.

Alla fine di ogni routine sarà possibile eseguirla attraverso un sottoprogramma Basic di interfaccia. Si noti che le routine ora esistono realmente in memoria centrale e che la loro esecuzione non è simulata (l'esecuzione è in tempo reale!).

Il menù consente, tramite un'opportuna opzione, l'invio alla stampante del listato sorgente, mentre con un'altra opzione ti viene consentito di salvare il codice oggetto delle routine su nastro. Tieni presente che tutte le routine sono totalmente rilocabili (cioè possono essere posizionate ove si vuole in

memoria) e il testo spiega le modalità per eseguirle da Basic (in caso di necessità basta osservare il nostro codice Basic).

Le routine di questa lezione sono tre.

La prima esegue uno scambio degli attributi video tra loro sull'intero video (l'INK diventa il PAPER e viceversa).

La seconda esegue uno scroll in alta grafica di una finestra specificata del video. Il tutto con diverse opzioni di esecuzione (Roll, Fill o Leave).

L'ultima esegue un clear (pulizia) dello schermo in una maniera tutta particolare.

Se vuoi utilizzare per tuoi scopi le routine di questa lezione è bene che osservi il nostro programma Basic dalle linee 4000-4500, per capire il loro uso. Infine, con l'opzione di Save puoi salvare su nastro (chi possiede microdrive o simili basta che modifichi il programma nella routine di save che parte alla linea 6700) le routine.

Abbiamo detto che le routine implementate sono tre. È importante che, prima di eseguirle, tu

abbia una chiara idea di quello che succederà. Studia bene il listato commentato, a costo di leggerlo più volte o di andare a rileggere le lezioni precedenti. Solo in seguito proverai l'esecuzione, cercando di capire in anticipo cosa succederà. Il fatto di poter provare le routine vuol dire che in memoria vi è effettivamente il codice oggetto (object-code), cioè i byte del linguaggio macchina. Poiché è specificato l'indirizzo di inizio routine, puoi tirar fuori queste routine ed usarle in un tuo programma.

Come già detto, le routine sono rilocabili, cioè possono essere caricate ed eseguite a qualsiasi indirizzo della memoria dello Spectrum. Questo è un concetto importante perché vuol dire che non sono state usate istruzioni assembler come caricamenti in celle di memoria fisse o come salti assoluti (JP). Se hai qualche dubbio riprendi senza pigrizia le lezioni precedenti (1/35) che rimangono per noi una Bibbia del computer.

Nota che il programma di gestione di questa quinta parte è in basic e può essere utile, come già detto, studiarne il contenuto.

L'ufficiale Ripley è l'unico essere umano sopravvissuto della missione chiamata "micron" che si proponeva di trovare amichevoli forme di vita nello spazio e che in realtà trovò solo una creatura aliena terribile! Alla base centrale non credono alla storia di Ripley, né tengono conto della sua convinzione che una navetta sperimentale in fase di rientro alla base centrale sulla luna, sia piena zeppa di uova d'alieno. La navetta micidiale approda così sulla luna e la base viene invasa da alieni che sgusciano dalle uova ed uccidono prontamente gli abitanti. La bravissima Ripley decide di recarsi con altri 5 fidati eroi alla base lunare per distruggere gli alieni e riprendere il comando della postazione, vitale per l'intera umanità. Questo è lo scopo principale del gioco, mentre devi contemporaneamente riuscire a tenere in vita tutti e sei i personaggi.

Tu comandi la nostra intrepida Ripley, ma anche gli altri membri dell'equipaggio.

L'unica nota lasciata dal comandante della base lunare prima di morire è che la stanza 248 è vitale e ti servirà portare lì i personaggi.

Il video è diviso in due parti. Quella alta, nella quale vedi la base lunare e più precisamente la stanza del personaggio che stai controllando; a quella in basso dello schermo, che è il pannello di controllo.

La visuale della stanza della base può essere spostata muovendosi a destra o a sinistra (vedrai un mirino sullo schermo). Si può dire che la parte in alto dello schermo ti fornisce una vista in tempo reale delle azioni dei membri dell'equipaggio.

Quando ti muovi nelle 4 direzioni vedrai un mirino che si muove.

Premendo "fire" spari dove punta il mirino. Puoi far esplodere serrature, porte ed altri oggetti che incontrerai. Ogni personaggio ha un numero di colpi limitato.

Nel pannello di controllo vedrai, al centro, un ritratto del personaggio che stai controllando. Alla sinistra del ritratto la sua funzione bio, che ti dà lo stato di salute del



## ALIENI (48K)

membro (linea dritta = uomo morto). Sulla destra del ritratto vedrai il livello munizioni, una barra verticale colorata che indica i colpi che puoi ancora sparare con quel personaggio. Vi è una stanza in cui si può far rifornimento di munizioni (a te trovarla).

Sempre nel pannello di controllo vedrai sei rettangoli (tre a destra e tre a sinistra) che contengono i nomi dei personaggi dell'equipaggio. Sotto ogni nome vedrai un numero che indica la stanza nella quale risiede la persona. Se il numero della stanza manca, significa che il personaggio è morto o che è diventato un alieno.

mandi, quindi devi cambiare uomo. Sotto il ritratto vedrai il punteggio di gioco.

Tutti i membri sono, all'inizio del gioco, nella stanza 1.

Puoi scegliere i controlli con il tasto "C".

Puoi controllare un membro alla volta. Premendo i tasti R, G, H, I, V, B scegli uno dei membri dell'equipaggio, del quale ti apparirà nome e ritratto. Eccoti una descrizione dei membri così che tu possa scegliere quello giusto a seconda della situazione.

(R)=RIPLEY: l'ufficiale sopravvissuto alla missione "micron". È l'unico che ha già visto l'alieno e lo



Sotto il numero vedrai una barra che indica lo stato di vita della persona. Quando è verde significa tutto ok. Se è gialla vuol dire che il membro è stato catturato ed imprigionato. Se è color magenta, significa che il tizio era già stato catturato e quindi deve essere subito liberato.

Se non c'è nessuna barra, vuol dire che il personaggio è morto ed è già un alieno. Se la barra lampeggia significa che il tipo è esausto, stanco, sfinito. Un uomo in questo stato non risponde ai co-

combatte malgrado il terrore.

(G)=GORMAN: Luogotenente. Il capo dei tuoi compagni. Non ha mai fatto missioni difficili. È tipo da esaurimento nervoso se sotto stress.

(H)=HICKS: Caporale. Grosso talento e spirito di sopravvivenza. Reazione veloce alle emergenze.

(I)=BISHOP: Ufficiale esecutivo. Un androide più veloce di ogni altro uomo. Affidabile.

(V)=VASQUEZ: Privato. Una donna intelligente. Reagisce bene sotto pressione.

(B)=BURKE: Un uomo della compagnia. Si interessa dei soldi più che dei suoi compagni.

Quando selezioni un membro devi dirgli che direzione prendere. Egli può spostarsi di nove stanze. Premi un tasto da 1 a 9, poi premi la direzione nella quale vuoi che vada.

Ci possono essere degli imprevisti che fanno arrestare il personaggio: puoi muovere quello che controlli anche portando il mirino sopra una porta e premendo SPACE.

Con il tasto "P" avrai una pausa che si interrompe premendo ancora "p". Durante la pausa vuoi vedere il numero di alieni uccisi ed i membri dell'equipaggio morti (indicati sotto la scritta "lotta onda").

Tasti:

5 = sinistra

6 = basso

7 = alto

8 = destra

0 = fuoco (fire)

SPACE = ENTRA NELLA PORTA (cambia stanza).



## IL VAMPIRO (48K)



## CALCIO MANIA (48K)

Ecco finalmente un programma attesissimo, un programma che tutti aspettavano. È lo sport più amato e seguito: il calcio.

Nel gioco tu assumi le funzioni del portiere della squadra che scegli. Le squadre sono quelle del campionato inglese, così non sarai costretto a far perdere la tua amata equipe azzurra.

Il portiere può compiere diversi tipi di tuffo; in basso, a media altezza ed in alto. Tutto ciò sia a destra che a sinistra, anche senza tuffarsi, cioè saltando solo in alto. Nonostante la completezza dei tuffi possibili, il controllo del portiere è semplice. Ci sono i quattro tasti direzione per muoversi ed un tasto per tuffarsi.

Quando vuoi lanciarti (premi il tasto giusto) il portiere si tufferà nella direzione che gli avrai indicato premendo i tasti direzione. Così, per tuffarti a destra in alto, muoviti (tasti direzione) nel punto dal quale vuoi, quindi premi il tasto per il tuffo contemporanea-



mente ai tasti di destra e sinistra.

Durante il gioco vedrai un tabellone (a destra o a sinistra della tua porta) pubblicitario al di sopra del quale appare il punteggio di gioco: vedrai anche i messaggi di "goal" quando prendi un goal e di "save" quando salvi un'azione.

L'immagine del campo si limita alla tua metà campo con la tua porta vista sul fondo. Tu così seguirai le azioni dell'avversario (sei un portiere, no?) mentre vedrai sul tabellone gli eventuali goal della tua squadra. All'inizio è piuttosto difficile seguire bene lo sviluppo dell'azione perché le immagini sono in tre dimensioni, quindi ti sarà inizialmente difficile parare. Però poi, con un po' di allenamento, cambia tutto. Ci sono 16 livelli di gioco (A-P) e due possibilità di partita, pratica o allenamenti.

Tasti ridefinibili. Joystick selezionabile.

Tasti:

Q = alto

A = basso

O = sinistra

P = destra

ENTER = tuffo

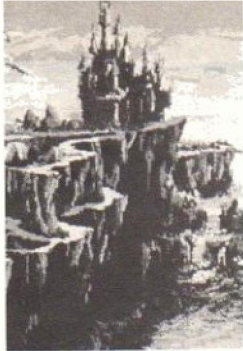
Incredibile! La morte si avvicina e si aggira nei tuoi paraggi. Vivrai abbastanza per vedere la luce del giorno? Lo vedremo in questo fantastico gioco tridimensionale a stanze.

Il tuo compito è uccidere il vampiro ed il tuo sforzo si divide in tre fasi.

IL CASTELLO DEL VAMPIRO: sei Giovanni Gulletti, un modesto impiegato che lavora per un'agenzia immobiliare. Sei incaricato di vendere il castello e quindi ci vai per smontare le leggende che sono sorte su di esso. Ma il nostro amico scopre che non si tratta di una leggenda e il vampiro si fa presto vivo. Se lo lascerai agire, trasformerà tutti gli abitanti del paese in vampiri, mordendoli con i suoi denti fatali. Alcuni personaggi sono misteriosamente spariti: il tuo compito è trovarli e scappare più in fretta possibile. Il vampiro è più pericoloso di notte, quando le porte del castello sono chiuse, e tu non puoi scappare fino a quando non arriva la luce del sole ed il vampiro si ritira. Nel castello si aggirano anche creature orribili con le quali non devi entrare in contatto, pena la perdita di preziosa energia. In giro troverai armi ed oggetti che ti aiuteranno a sopravvivere ed a combattere le bestie cattive che succhiano la tua energia.

LA TORRE DI VISMARE: qui puoi controllare tre personaggi: Giovanni, Lucia, ed il fratello di Lucia. Scegli il controllo (1, 2 o 3).

Il vampiro è stato attirato, grazie alla bellezza di Lucia, nella torre. Lei è l'unica che può di-



struggerlo visto che non sa della presenza di Giovanni, il marito, né di quella del fratello. Tieni Lucia in vita se vuoi vincere il gioco! Per farlo, i due uomini devono uccidere un numero crescente di topi infernali e di esseri viventi succubi della potenza del vampiro.

Il vampiro è attratto ogni secondo di più da Lucia e questo può andare a tuo vantaggio per attirarlo nella casa di Lucia nell'ultima fase del gioco. Quindi devi organizzare una trappola al vampiro usando Lucia come esca. Ci sono molti oggetti che si possono rivelare utili a Giovanni in varie situazioni. Ricorda che, se esiste un oggetto in giro, generalmente è perché serve a qualcosa.

**LA CASA DI LUCIA:** qui, solo impersonando Lucia puoi uccidere il vampiro. I due uomini possono ora solo proteggersi tenendosi lontani dal mostro. Lucia può chiuderli in casa per precauzione. Tieni a mente, però, che finché ci sono animalacci associati al vampiro in giro, i due uomini possono solo essere utili a Lucia. Una volta uccisi gli animali, Lucia può attirare il vampiro nella sua camera (nella parte est della casa) per le ore finali del tuo incubo (perché più che un gioco per te questo sarà un incubo). Se riuscirai a trattenere il vampiro con te fino all'arrivo del giorno senza morire, allora egli sarà sconfitto e morirà per la luce.

Premi SPAZIO per iniziare.

Z = sinistra

X = destra

N = avanti

M = indietro

S. SHIFT = prendi/lascia

**A**ncora una volta il tuo compito è quello di fare l'eroe e di distruggere un computer "cattivo". La storia è molto semplice: in seguito ad un'esplosione solare i terrestri abbandonarono il pianeta rifugiandosi su un vicino satellite. Dopo aver messo a punto un piano per la ricostruzione generale, decidono di tornare sulla Terra, ma qui trovano una brutta sorpresa: si sono, nel frattempo, insediati i terribili ZZZAP, specie di androidi anch'essi fuggiti dal pianeta natale. Nessuno aveva intenzione di lasciare la Terra, così i poveri umani ripartirono ma non senza tentare di riconquistarla: vi nascessero infatti un robot perfettamente programmato in grado di affrontare qualsiasi situazione. Il suo compito (cioè il tuo) è quello di trovare il main computer che controlla gli ZZZAP e, ovviamente, distruggerlo. Dovrai attraversare svariati paesaggi e moltissimi alieni cercheranno di impedirte in tutte le maniere. Hai a disposizione diversi tipi di arma che dovrai usare a seconda dei nemici: laser, granate, acqua, razzi ed altro. Dopo ore e ore di dura marcia arriverai alla griglia mortale che dovrai disattivare. Per far questo c'è un apposito interruttore in alto nella griglia. Hai soltanto un minuto per eliminare questa griglia, o tutto sarà stato inutile! Ma non è finita qui:



(48K)

## MARINE

by F. & F. Fantazzini

**I**n questo velocissimo arcade impersoni l'eroe nazionale americano Joe Thunder: è il più forte, il più astuto e temerario marine americano ed ha ricevuto l'ordine dal governo di portare a termine una missione che perfino Rambo non era riuscito a concludere: liberare 8 prigionieri americani dalle

dovrai tornare indietro alla tua astronave e fuggire.

I tasti per controllare i movimenti sono ridefinibili, comunque per default sono:

Q = salta

A = in ginocchio

O = sinistra

P = destra

spazio = fuoco (granate)

spazio + O = spara verso sinistra

spazio + P = spara verso destra

enter = sceglie il tipo di arma con cui far fuoco.

Per i soliti smantettoni focosi c'è la possibilità di inserire le vite infinite oppure un numero comunque maggiore delle 5 iniziali. Se lo vuoi rispondi con una S alla domanda iniziale. Non che sia molto leale però, se vuoi finire il gioco!

grinfie dei nemici. I tasti sono:

Q = su

P = giù

O = sinistra

P = destra

M = per lasciare gli oggetti presi

Sulla destra dello schermo sono visualizzate le vite rimaste, indicate dalle teste del marine; un qua-

```

26>LET pu=(256*PEEK 23319+PEEK
23318)
27 IF pu<=VAL p*(10) THEN GO
TO 70
28 GO SUB 95
30 FOR p=1 TO 10: IF pu>VAL p*(
p) THEN GO TO 40
35 NEXT p
40 IF P=10 THEN GO TO 55
45 LET n=10
50 LET n*(n)=n*(n-1): LET p*(n
)=p*(n-1): LET n=n-1: IF n<>p TH
EN GO TO 50
55 LET n*(p)=a*: LET p*(p,7-LE
N STR$(pu TO 6))=STR$(pu

```

drato nel quale viene stampato l'oggetto del quale si è in possesso; un cerchio di colore verde che segnala se il ponte che si sta attraversando è minato o meno; il numero di uomini salvati; il punteggio ed un enorme proiettile la cui funzione è quella di contare i minuti trascorsi. Quando si sarà esaurito, terminerà la tua missione. La prima cosa che devi fare è raggiungere il tuo magazzino (vai sempre diritto...): qui vedrai diversi oggetti che ti saranno utili nelle varie occasioni:

**UN COLTELLO**, per affrontare il terribile Viet Jell che altrimenti ti ucciderà;

**UN RILEVATORE DI MINE**, senza il quale non potrai attraversare un ponte minato (ricorda che c'è una spia verde che ti avvertirà);

**UN BAZOOKA**, lo dovrai avere quando entri in una zona presidiata da un bunker altrimenti addio!

**LA DINAMITE**, che ti servirà per aprire un varco tra i muri che ti ostruiranno il cammino; per far ciò basta avvicinarsi alla parte centrale del muro, quella più luminosa;

**UN PAIO DI CESCOIE**, le dovrai avere per attraversare sbarramenti di filo spinato. Il procedimento e la tecnica per aprirsi un varco tra il filo sono le stesse utilizzate per i muri.

Per prendere un oggetto basta toccarlo, però ricordati che ne puoi portare uno per volta; se te ne occorre un altro devi tornare nel magazzino, premere M ed avvicinarti all'oggetto che ti interessa.

Ricorda che puoi lasciare le armi SOLO nel magazzino. Lo scopo del gioco è quello di liberare gli uomini rinchiusi nella prigione, che riconoscerai molto facilmente perché vedrai subito al suo interno gli ostaggi: ne puoi liberare uno alla volta perciò, dopo averne liberato uno, devi tornare alla tua base (la prima stanza) e ripetere lo stesso tragitto per liberare i rimanenti. L'abilità consiste nel trovare il percorso più veloce e con meno insidie possibili, il che non sarà tanto facile! Per quanto riguarda il programma: è stato scritto in basic e successivamente compilato. Interessante e semplice nel contempo è la routine di HI SCORE, cioè del massimo punteggio. Gli autori dimensionano 10 stringhe contenenti 10 nomi inizialmente memorizzati nei dati del loader, il cui punteggio è composto da una fila di zeri, poi memorizzano il punteggio totalizzato da te nelle 2 locazioni di memoria 23319 e 23320. Questo è l'unico modo per passare dei valori da un basic compilato all'ambiente basic vero e proprio, che non può ASSOLUTAMENTE conoscere le variabili del programma compilato (almeno fino ad oggi!). Quindi la routine vera e propria inizia alla linea 26 che calcola il punteggio con la solita formula, memorizzandolo in pu, poi il test per vedere se rientra tra i primi 10. Alla linea 50 avviene lo scambio dei nomi dei giocatori e dei relativi punteggi. Nota l'uso della funzione STR\$(pu che converte un numero in una stringa (furbo eh!).



(48K)

# CRUNCH

di C. Santagostino

Un arcade game molto bello da giocare e molto semplice: scopo del gioco è infatti schiacciare, con delle tremende pedate, formiche, topi, api e altri fastidiosi animaletti che insidiano continuamente la tua cucina o il tuo picnic all'aperto. Terminato il caricamento, ti sarà mostrata una splendida presentazione e premendo un tasto potrai iniziare a giocare.

I tasti da usare sono otto: R, T, Y, F, H, V, B, N, corrispondenti ad altrettanti rettangoli (segnalati in bright sullo schermo); quando un insetto passa sopra ad uno di questi rettangoli, premendo il tasto corrispondente verrà schiacciato da una pedata; se lo mancherà andrà a rubarsi o un pezzo di formaggio o un wurstel, a seconda dello schermo. Attenzione: puoi usare solo un piede (dovrai anche stare in piedi con l'altro!) quindi se



premi due o più tasti contemporaneamente non succede niente (sarebbe stato troppo facile). Gli schermi si succedono in quest'ordine: da 0 a 5000 punti circa sei al primo schermo in cucina, con una forma di formaggio al centro; da 5000 a 11000 punti circa si passa al secondo schermo, in giardino, con 4 wurstel su una griglia al centro; da 11000 a 18000 punti circa si torna in cucina, ma con il pavimento diverso; da 18000 a 26000 punti circa siamo in cortile con la griglia dei wurstel e... una sorpresa (se un insetto riuscirà ad arrivare alla griglia non si porterà via un wurstel ma addirittura un pezzo di griglia!) superato anche questo schermo... un'altra sorpresa!

**PUNTEGGI:** formiche: 100, 200, 300, 400 punti. Topi: 600, 800 punti. Uccelli: 700 punti. Ape: appare raramente, non mangia né formaggio né wurstel, se presa dà il bee bonus di 1000 punti.

Il programma fa largo uso di subroutines in L/M, ma andiamo per ordine (di memoria): la prima, all'indirizzo 50505, è una musica a due voci messa sullo Spectrum tramite il programma Wham the music box della Melbourne; all'indirizzo 52125 abbiamo invece un piccolo programma in L/M che copia lo screen all'indirizzo 52145 e lo mette nell'area video; dopo l'indirizzo 59060 c'è il set di carat-



teri utilizzato dalla routine 42 colonne (il comando che la richiama è: LET x=coordinata X in pixel: LET y=coordinata Y:LET=a\$ "parola": GO SUB 8000). Infine, all'indirizzo 60000 c'è la routine di sprite pubblicata sul numero 23 di LOAD 'N' RUN. Il programma principale che gestisce la maggior parte del gioco è in basic; per entrare ad esaminare il listato tieni premuto il tasto "S" durante lo svolgimento del gioco.



## INI-RIP

di A. Broggi  
(48K)

Siamo in piena giungla: Tarzan deve, lanciando velenosissime frecce, impedire ai più svariati oggetti di toccare il suolo, altrimenti essi formeranno un ponte che permetterà all'uomo di introdursi nella giungla e devastarla. Il coraggiosissimo Tarzan dovrà però fare attenzione a non colpire i sei uccellini che gli svolazzano attorno. Vi sono numerosissimi livelli (si fa per dire!), con difficoltà sempre crescenti. Il gioco termina quando Tarzan per errore colpisce tutti gli

uccellini o quando, completato il ponte, l'uomo raggiunge la giungla, cattura Tarzan e lo rinchiuso in uno zoo.

Come ormai classico per i giochi basati sulla velocità di elaborazione, anche questo programma è scritto in basic e compilato in linguaggio macchina. Naturalmente da un programma di questo tipo non ti sarà possibile ricavare il listato, poiché viene caricato in memoria nella forma completamente codificata dal compilatore.



(48K)

## ARCHIVIO TELEFONICO

di V. De Florian

Finalmente non potrai più dire di aver perso il numero di telefono delle tue amiche (o amici!). Scherzi a parte, questo è un ottimo programma per memorizzare tutto ciò che normalmente scrivi sulla faticida agenda. L'archivio dispone di 5 campi di 22 caratteri ciascuno che sono:

nome, cognome, telefono, indirizzo, varie. Hai a disposizione le seguenti opzioni:

1 = cambia set di caratteri. Ce ne sono 2 più l'originale.

2 = introduzione dei dati.

3 = ricerca: può essere effettuata su 3 campi. Per esempio puoi cercare tutti gli Enrico o tutti i Rossi

o tutti quelli abitanti a Milano e così via.

4 = registrazione. Premi 1 se vuoi caricare dei dati già salvati; 0 se vuoi salvare l'attuale archivio; S per finire.

5 = nuovo file. Per cancellare eventualmente i dati in memoria ed iniziare un nuovo archivio. Viene chiesta una conferma.

Sia in fase di introduzione che di ricerca sono attive queste opzioni:

Modifica record

Stampa record

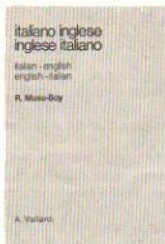
Cancella record

Continua

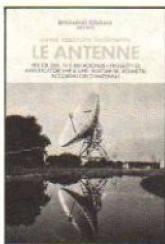
Torna al menù

La ricerca viene effettuata per

# PER LA TUA BIBLIOTECA TECNICA



**Dizionario**  
Italiano-inglese ed  
inglese-italiano, ecco il  
tascabile utile in tutte  
le occasioni per cercare  
i termini più diffusi  
delle due lingue.  
Lire 5.000



**Le Antenne**  
Dedicato agli appassionati  
dell'alta frequenza: come  
costruire i vari tipi di  
antenna a casa propria.  
Lire 6.000

Puoi richiedere i libri  
esclusivamente inviando vaglia  
postale ordinario sul quale  
scriverai, nello spazio apposito,  
quale libro desideri ed il tuo nome  
ed indirizzo. Invia il vaglia ad  
Elettronica 2000, C.so Vitt.  
Emanuele 15, 20122 Milano.

```

30989 58 9 121 ....ld a,(30985)
30992 71 .....ld b,a
30993 58 10 121 ...ld a,(30986)
30996 79 .....ld c,a
30997 58 11 121 ...ld a,(30987)
31000 87 .....ld d,a
31001 58 12 121 ...ld a,(30988)
31004 95 .....ld e,a
31005 217 .....exx
31006 229 .....push hl
31007 217 .....exx
31008 205 186 36 ..call 9402
31011 217 .....exx
31012 225 .....pop hl
31013 217 .....exx
31014 201 .....ret
31015 62 0 .....ld a,0
31017 50 9 121 ....ld (30985),a
31020 62 255 .....ld a,255
31022 50 10 121 ...ld (30986),a
31025 62 1 .....ld a,1
31027 50 11 121 ...ld (30987),a
    
```

semplicità solo sui primi 4 caratteri; eventuali casi di omonimia sono segnalati dal programma e visualizzati in sequenza. Se hai immesso un «Di Pincopallino» ed un «Di Pippo» ed hai chiesto di cercare Di Pippo, il programma visualizzerà anche il Di Pincopallino perché le prime 4 lettere sono uguali. I record cancellati non occupano spazio in memoria, cosa molto importante. Il cursore è completamente controllato dalle frecce (tasti 5 6 7 8) + Caps shift e può muoversi in tutte le direzioni fra i vari campi.

Per selezionare un'opzione basta portare il cursore sopra quella desiderata e premere Enter. Se l'archivio è vuoto oppure se non c'è più spazio per i dati, il programma lo segnala con due messaggi differenti. I due set di caratteri sono memorizzati rispettivamente alle locazioni 31390 e 32200. Per rientrare eventualmente nel programma batti RANDOMISE USR 28820.

Le routine di save e load sono in basic, così possono essere modificate per altre memorie di massa (Microdrive, Opus, Sandy disk etc.) mentre tutto il resto è linguaggio macchina. L'autore si è

avvalso più volte di un ottimo sistema per stampare le scritte: ha usato una routine della rom che si trova alla locazione 203C H(esadecimale). Nella coppia di registri DE deve essere memorizzato l'indirizzo della stringa che si vuol stampare, in BC la sua lunghezza; poi, basta chiamarla con una semplice call. Inoltre ha sfruttato un'altra routine della rom che equivale esattamente alla DRAW del basic. Guarda il disassemblato dalla locazione 30989 alla 31014. A seconda dei valori delle locazioni indicate tra parentesi si ottengono risultati diversi. Prova a digitare questo piccolo programma (dopo aver caricato l'archivio):  
1000 INPUT "X"; X; "Y";  
Y:POKE 30986, X:POKE 30985, Y:RANDOMIZE USR 30989. Inserisci vari valori e riprova, ma ricorda che la draw disegna dall'ultimo punto settato! Per chi volesse usarla nei propri programmi le specifiche sono queste: il registro B deve contenere l'ordinata (Y), il registro C l'ascissa (X) mentre sia D che E devono essere uguali ad 1. Quindi CALL 24BA H e buon digeno.



[HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/](http://loadnrun.speccy.org/)



[SEQUOR@TERRA.COM](mailto:SEQUOR@TERRA.COM)